



OULUN YLIOPISTO
UNIVERSITY of OULU

Kulttuurien vaikutus pelisuunnittelussa

Oulun Yliopisto
Tietojenkäsittelytieteiden laitos
LuK-tutkielma
Samuli Helttunen
Date 31.1.2016

Tiivistelmä

Peliteollisuuden historia on täynnä eri kulttuurien kohtaamisia. Tappiot ja menestykset olivat ja ovat edelleenkin riippuvaisia ihmisten kulttuurisista tekijöistä, kuten mausta, normeista ja mielipiteistä. Vaikka peli menestyisi Japanissa, se ei välttämättä saisi yhtä positiivista vastaanottoa Amerikassa. Kulttuurit vaikuttavat pelisuunnitteluun. Yhtenä todisteena voidaan esittää roolipeligenreä, joka on halkaistu kahteen aligenreen: länsimaisiin ja japanilaisiin roolipeleihin.

Tässä tutkimuksessa selvitän erilaisten kulttuurien piirteitä, videopelien historiaa ja tutkin niiden vaikutusta videopelien kehittämiseen. Tutkin aihetta käymällä läpi erilaisia artikkeleita. Tutkimuksen tarkoituksena on muun muassa antaa pelisuunnittelijalle uusia näkemyksiä ja ymmärrystä pelien kohdeyleisöistä. Koen aiheen tutkimisen tärkeänä, koska olen huomannut, että lukuisat videopelit ovat epäonnistuneet ja yhtenä syynä epäonnistumiseen voi olla kohdeyleisön ymmärryksen puute. Jos esimerkiksi japanilaisen pelifirman suosituksen pelisarjan uusin osa poikkeaa edellisistä osista paljon, se ei välttämättä menesty Japanissa, mutta menestyy lännessä edellisiä osia paremmin. Tutkimuksen avulla tutkija voi ymmärtää syyn tälle ilmiölle.

Avainsanat

Pelit, kulttuuri, historia, toimintapelit, räiskintäpelit, roolipelit

Ohjaaja

Professori Netta Iivari

Esipuhe

Pelaan vapaa-aikanani paljon videopelejä ja olen pienestä asti pyrkinyt päästä pelialalle. Kun aloitin tutkielman tekemisen, tiesin heti, että teen jotain peleihin liittyvää. Tutkielmaa työstäessä olin oppinut lähteistä paljon videopelien historiasta ja itse pelialasta. Se on auttanut minua pohtimaan pelialaa paljon laajemmin ja innoittanut minua pyrkimään pelialalle vielä enemmän. Haluaisin kiittää yliopiston lehtoria Raija Halosta, Heidi Hartikaista ja Dorina Rajasta Johdatus Tutkimustyöhön-kurssin järjestämisestä ja professori Netta Iivaria LuK-tutkielman ohjaamisesta.

Sisältö

Tiivistelmä	2
Esipuhe.....	3
Sisältö.....	4
1. Johdanto.....	5
2. Pelit & Genret.....	6
2.1 Videopelien historiaa	7
2.2 FPS- ja Toimintapelit.....	9
2.3 Roolipelit	10
3. Kulttuurit	12
3.1 Amerikan Yhdysvallat	13
3.2 Suomi	15
3.3 Japani	16
4. Yhteenveto.....	19
Lähteet.....	20

1. Johdanto

Olen lapsesta asti pelannut videopelejä ja olen huomannut, että tietyistä maista tulleet pelit ovat rakenteeltaan hyvin erilaisia. Esimerkiksi japanilaiset pelit ovat yleensä suoraviivaisia, kun taas länsimaiset roolipelit ovat erittäin usein avoimia pelejä, jotka vaativat oma-aloitteisuutta. Pelien erilaisuus ei rajoitu pelkästään rakenteeseen vaan eri maiden pelien värien ja äänten käyttö ja toistuvat teemat ovat hyvin erilaisia. Kulttuurit voivat olla myös vaikuttajana eri pelien tarinankerronnassa, hahmojen eleissä ja käyttäytymisessä. Tutkimuksen avulla voin laajentaa näkemystäni pelialaa kohden ja ymmärtää pelinkehityksestä enemmän. Aiempi pelikokemus on opettanut minulle, että länsimaiset ja itämaiset videopelit eroavat paljon teemoiltaan ja mekaniikoiltaan. Tutkimuksessa pyrin selvittämään itämaisten ja länsimaisten kulttuurien piirteitä, niiden kehittymisen ja niiden osuuden pelialalla. Kulttuuripuolella käsittelen sekä valtion historiaa, että populaarikulttuurin historiaa. Tutkimuksessa käyn läpi myös videopelien historian ja seuraan erityisemmin idän ja lännen vaikutuksia siihen.

Tutkimuksen tarkoituksena on LuK-tutkielman suorittamisen lisäksi oppia lisää pelialasta ja kulttuureista. Tutkimalla erilaisia kulttuureja ja erilaisten ihmisten normeja opin ymmärtämään näitä kulttuureja ja ihmisiä ja suunnittelemaan pelejä niin, että ne vastaisivat mahdollisimman monen ihmisen odotuksia. Tutkimus voi myös innostaa muitakin pelinkehittäjiä tutkimaan tarkemmin pelejään ja suunnittelutapojaan. Näen tutkimuksen erittäin tärkeänä, sillä siitä on hyötyä muillekin kuin itselleni. Jos pelin suunnittelussa jätetään huomioimatta käyttäjien normit ja tottumukset, voi peli myydä odotettua vähemmän tai flopata kokonaan.

Tämän tyyppistä tutkimusta ei ole myöskään tehty kovin monta. Harvoissa samanlaisissa tutkimuksissa käsitellään vain yhtä kulttuuria. Tutkimuksessa luen edellisiä tutkimuksia ja artikkeleita sekä pelinkehityksestä, videopelaamisen historiasta, että erilaisista kulttuureista ja niiden historiasta. Näistä artikkeleista ja tutkimuksista pyrin yhdistämään pääpointit ja selvittämään, kuinka ne ovat riippuvaisia toisistaan. Tutkimuksessa käytän apuna myös omaa kulttuuria, sen normeja ja erilaisista peleistä saatua kokemuksia.

Kirjallisuuskatsauksessa pelialaan liittyviä tieteellisiä artikkeleita ei löytynyt aluksi. Löysin kuitenkin artikkeleita, jotka käsittelevät pelialaa historian kautta, mikä sopi aiheeseeni erittäin hyvin. Lisää peliaiheisia artikkeleita löytyi helposti katsomalla aiemmin löydettyjen artikkeleiden lähdeluetteloita. Kulttuureihin liittyvien artikkelien etsimisessä käytin samanlaista menetelmää. Osa aineistosta ei ollut verkossa luettavaa versiota, mutta niistä löytyi myös fyysiset versiot Oulun Yliopiston kirjastosta.

Lopputyössä käsittelen aluksi itse peli-käsitettä ja kaksi eri peligenreä. Valitsin juuri nämä genret, koska löysin niistä eniten materiaalia verrattuna esimerkiksi strategia- tai ongelmanratkontapeleistä. Peliosion jälkeen käsittelen länsimaisia ja itämaisia kulttuureja. Näistä kulttuureista esittelen Yhdysvallat ja Japanin, koska videopelien kehitys on saanut alkunsa juuri näistä valtioista. Näiden maiden lisäksi esittelen myös Suomen ja sen oman pelialan vertailun vuoksi.

2. Pelit ja genret

Torbel Grodan kirjoittaa Zillmanin kirjassa (2009), että videopeli on viihdemuoto, joka pystyy muuttumaan moneen muotoon. Pelit ottavat monia muita viihdemuotoja, kuten esimerkiksi shakkia, romaaneja ja toimintaelokuvia ja tekevät niistä interaktiivisia tarinoita, johon pelaaja voi vaikuttaa. Interaktiivisuus virtuaalimaailmassa antaa pelaajalle immersion tunteen ja on merkittävin tekijä videopelien suureen menestykseen. (Grodan, 2009.) Videopelien historian aikana on syntynyt monenlaisia genrejä ja aligenrejä. Tässä tekstissä käyn aluksi läpi videopelien historiaa. Tämä jälkeen esittelen peligenreistä toiminta-, räiskintä- ja roolipelit ja käsittelen aiheitani juuri näiden genreiden avulla. Käsittelen juuri näitä genrejä, koska ne ovat pelialan suosituimpia genrejä ja niistä löytyy mielestäni eniten eroavaisuuksia.

Kautta videopelien historian ajan pelien vaikutus ihmiseen on jakanut mielipiteitä. Jotkut tutkijat ovat pitäneet pelejä haitallisina ja epäterveellisinä. Joidenkin tutkijoiden mukaan väkivaltaiset pelit tekevät pelaajasta aggressiivisemmän, vihamielisemmän ja epäsosiaalisemman (Anderson, Bushman, 2001), kun taas jotkut väittävät, että pelit ovat opettavaisia ja hyödyllisiä. James Paul Geen mukaan (2003) kouluilla, akateemisilla tutkijoilla ja työpaikoilla on paljon opittavaa hyvien tietokone- ja videopelien opettavaisuudesta ja ehdottaa, että näissä ympäristöissä voitaisiin valjastaa pelaaminen oppimisen tukemiseksi. Hän perustelee väitettään selittämällä, kuinka pelit pistävät pelaajan käyttämään juuri opittua asiaa tositilanteessa. Pelin haastavuus voi motivoida pelaajaa, mutta joskus pelaaja voi itse säätää vaikeustasoa tämän taidoille sopivammaksi. Kun pelaajan taidot kehittyvät, hän voi säätää pelinsä vaikeammaksi. (Geen, 2003.)

Nykyään videopelit ovat hyväksytty viihdemuoto myös suuressa mediassa. Yksi videopelaamisen muoto, elektroninen urheilu on kerännyt paljon suosiota. Elektroninen urheilu, tai e-urheilu, on videopelien pelaamista kilpailuhengessä. E-urheilu on erityisen suosittu laji Etelä-Koreassa. Siellä parhaat pelaajat ovat jopa kansansankarin asemassa ja heillä on lukuisia eri sponsoreita ja sopimuksia. Sponsoreina voi olla jopa urheiluvaatejätti Nike ja Adidas (Taylor, 2012). Etelä-Koreassa videopeliturnauksia näytetään televisiossa ja näytösten tasoa voidaan verrata amerikkalaiseen jalkapalloon.

E-urheilun suosio alkaa kasvamaan myös lännessä. Yksi Amerikan suurin e-urheiluyhteisö Major League Gaming eli MLG on vuodesta 2002 alkaen pitänyt lukuisia konsolipeliturnauksia, joissa parhaimmat pelaajat voivat tienata jopa yli miljoona dollaria palkintorahoilla, sponsorirahoilla ja muilla lahjoituksilla (Taylor, 2012). Amerikan urheilukanava ESPN on myös alkanut raporttoimaan ja esittämään videopeliturnauksia ja otteluita. E-urheilu on saanut kannatusta myös Suomessa. Yleisradio eli Yle on alkanut ESPN:n tavoin esittämään kanavillaan videopeliturnauksien otteluita ja uutisoimaan e-urheiluun liittyviä uutisia.

2.1 Videopelien historiaa

Jotta saisimme paremman ymmärryksen kulttuurien vaikutuksesta pelisuunnitteluun, meidän on ensiksi kerrattava videopelien historia. Videopelien historia on täynnä itäisen ja läntisen maailman kohtaamisia ja näiden maailmojen välistä kilpailua ja vertailua.

Kummankin maailman historiallisilla onnistumisilla ja epäonnistumisilla on yhteyksiä valtioiden omaan historiaan ja niiden kulttuureihin

Videopelit ovat viihdyttäneet yleisöä jo 1950-luvusta lähtien, kun amerikkalainen William Higinbotham keksi käyttää oskilloskooppia pelitarkoitukseen. Oskilloskooppipeli ei päättynyt perheiden olohuoneisiin, mutta Ralph Baerin luotua 60-luvulla maailman historian ensimmäisen interaktiivisen tv-pelin, Magnavox ja Atari loivat 70-luvulla videopelikonsolit (James, 2010). Magnavoxin Odyssey-konsolin ja Atarin Pong-konsolin menestys merkitsi Amerikalle videopelaamisen kulta-ajan alkua. Kulta-aikana syntyi lukuisat legendaariset pelit, kuten Taiton ajaton Space Invaders. 80-luvulla japanilaisen Namcon Pac-Man aloitti Yhdysvalloissa ilmiömäisen villityksen. Animaatiosarjat, lukuisat oheistuotteet ja Buckner & Garcian "Pac-Man Fever" varmistivat pelihahmolle paikan amerikkalaisessa populaarikulttuurissa. Videopelaamisen kulta-aika ei kuitenkaan kestänyt kauan, vaan tuhoutui lähes täysin vuonna 1983 sattuneen markkinoiden romahtamisen johdosta. (James, 2010.)

Videopelaamisen kulta-ajan päättyminen pisti pelialan heikkoon tilaan. Alalle kuitenkin löyty yllättävä pelastaja. Yuko Aoyaman ja Hiro Izushin (2003) mukaan jo 1800-luvulla toiminut japanilainen leluyritys Nintendo kiinnostui 1960-luvulla elektronisista leluista. Yrityksen palkatut insinöörit kehittivät valopistoolilla toimivia pelikoneita, koripallopelejä ja leluradiopuhelimia. Elektronisten lelujen kehitys johti lopulta Color TV Game 6-pelikonsoliin ja Famicomiin, joka myöhemmin Yhdysvalloissa tultiin tuntemaan nimellä NES, Nintendo Entertainment System. (Aida & Ohgaki, viitattu lähteessä Aoyama & Izushi, 2003.) Nintendo mursi jään amerikkalaisilla markkinoilla elektronisilla leluilla ja myöhemmin yritys toi pelikonsolit ja pelit. 90-luvulla Nintendo hallitsi Amerikan pelimarkkinoita NES:in ja uuden SNES:in, Super Nintendo Entertainment Systemin avulla. Kun amerikkalaisten pelit, kuten Doom ja Spacewar olivat militäärisiä, Nintendo esitti pelialan maailmaan sympaattisen ja sarjakuvamaisen Super Marion.

90-luvulla ja vuosituhaten vaihteessa markkinoille tuli 80-luvulla keksittyä CD:tä hyödyntävät japanilainen Playstation ja amerikkalainen Xbox. Microsoftin Xbox-konsolin rakenne muistutti tuonaikaisia tietokoneita. Länsimaiden kokeneet tietokoneharrastajat ja kehittäjät saivat sopivan alustan luoda pelejä. Pelinkehittäjä James Mielken mukaan (viitattu lähteessä Sam Byford, 2014) Japanissa pelinkehittäjillä oli vaikeuksia sopeutua Xboxin teknologiaan. Japanilaisen Playstationin teknologia oli Xboxiin verrattuna epäkäytännöllisempi ja vaikeampi alusta pelikehitykseen. Tämän lisäksi japanilainen pelikulttuuri oli kokemassa murrosta; ennen suosittujen arcade-koneiden suosio lopahti konsoleiden vahvistuttua. Nintendon DS ja Wii-konsolit myivät hyvin Japanissa ja varsinkin uutta liiketunnistusteknologiaa käyttävä Wii oli jättimenestys myös lännessä. (Byford, 2014.)

Teknologian lisäksi myös kuluttajien pelimaku muuttui. Amerikkalaiset pelaajat halusivat Super Marion värikkäiden fantasiamaailmojen sijaan realistisempaa, synkempää ja raadollisempaa maailmaa, joka näkyy myös nykypäivänäkin (Djinn, 2012). Räiskintäpelien ja raakojen pelien suosio jatkoi kasvamistaan, mutta japanilaiset pelaajat pysyttelivät satumaisissa ja värikkäissä fantasiamaailmoissa. Länsimaiset pelit ja konsolit myivät erittäin hyvin sekä Amerikassa ja Euroopassa, mutta idässä niillä ei ollut mitään

mahdollisuuksia kotimaisia pelejä vastaan. Kun japanilaisten pelien menestys lännessä heikkeni, Japanin pelikehittäjät keskittyivät tuottamaan enemmän pelejä vain kotimaahan, mikä heikensi valtion maailmanlaajuista vaikutusvaltaa. Ennen Amerikan pelialaa dominoiva Nintendo pysyttelee pelialan kehityksen taka-alalla. (Byford, 2014.)

Nykyaikana konsolit voidaan yhdistää Internetiin. Tämän ansiosta pelit voidaan ostaa konsolin verkkokaupasta, mikä eliminoo muun muassa jälleenmyyntiin liittyvät kulut, tehden pelien julkaisusta halvempaa (Byford, 2014). Muuri pelien julkaisuun on laskenut, minkä johdosta on syntynyt julkaisijoista riippumattomia pienyrityksiä, indie-yrityksiä. Sam Byfordin haastattelema (2014) Sony Worldwide Studiosin johtajan Shuhei Yoshida kertoo, että Sonyn Playstation 3:n ja 4:n antamasta indiekehityksen tuesta huolimatta indie-ilmiö ei ole tarttunut Japaniin, mikä johtuu japanilaisten indiekehittäjien puutteesta ja japanilaisten kuluttajien välinpitämättömyydestä verkosta ostettavia pelejä kohtaan. Yoshidan mukaan Sony jatkaa yrityksiä houkutella japanilaisia asiakkaita erilaisilla pelitarjouksilla. (Byford, 2014.)

2.2 First Person Shooter (FPS)- ja toimintapelit

FPS- ja toimintapelit ovat nykypäivän suosituimpia ja raaimpia peligenrejä. Tämän genren peleissä pelaajan yleisin tehtävä on taistella tekoälyllä varustettuja vihollisia tai muiden pelaajien ohjaamia hahmoja vastaan. 1993:n Doomien aikoihin pelaajat tuhosivat avaruuden muukalaisia ja vihamielisiä demoneja, mutta yhtä monessa pelissä taisteltiin myös ihmisiä vastaan joko kuvitteellisessa tai realistisessa miljöössä. FPS-pelien yleisin teema on armeija ja sota. Nykyajan räiskinnät, varsinkin amerikkalaisen Activisionin Call of Duty-pelisarjan pelit, antavat pelaajalle modernien trilleri- ja sotaelokuvien kaltaisen maailman ja tunnelman. FPS- ja toimintapelit testaavat pelaajan kyvykkyyttä tehdä nopeita valintoja ja niiden impulsiivisuuden on teorioitu olevan osasyynä räiskintäpelien koukuttavuuteen (Metcalf & Pammer 2014).

Suosituimmat räiskinnät, kuten Call of Duty-pelit ovat suuria menestyksiä. Myyntitilastoja kokoavan VGChartzin mukaan (2016) vuonna 2011 ilmestynyt Modern Warfare 3 on tähän asti myynyt yli 10 miljoonaa kopiota ja uusin peli, Black Ops 3, rikkoi miljoonarajan joulumarkkinoilla, johtaen VGChartzin vuoden 2015-raportin mukaan pelien myyntilistaa yli 400 tuhannella myydyllä kopiolla (VGChartz, 2016). Useimmissa peleissä esiintyy myös Hollywoodin suosituimpia näyttelijöitä tai muita viihdealan kuuluisuuksia joidenkin hahmojen ääninäyttelijöinä.

Vaikka räiskintäpelit ovat yksi tuottavimpia viihdeteollisuuden helmiä, niitä on kuitenkin genren historian aikana kritisoitu niiden väkivaltaisuudesta. Räiskintäpelien väkivaltaisuutta pidetään yleisenä syypäänä lasten aggressiiviseen käytökseen. Väitettä on sekä puolustettu että vastustettu erilaisilla psykologisilla tutkimuksilla ja väittelyillä. René Weber ja kumppanit (2009) kritisoivat tekstissään joidenkin tutkimusten virheellisiä metodeja. Yksi yleinen tutkimusmetodi on vertailla väkivaltaista ja ei-väkivaltaista peliä pelanneita pelaajia. Weberin ja muiden mukaan tällaisessa metodissa pelien sisältö voi erota jännittävytydessään, immersioistaan ja niin edelleen. (Weber et. al 2009) On kuitenkin väitetty, että videopelien väkivaltaisuuden vaikutusta pelaajaan voidaan heikentää tekemällä tappamisesta oikeutettua. Kocurek kertoo tekstissään (2015), että väkivallan oikeuttaminen yleensä tapahtuu tekemällä kohteista hirviöitä tai jotenkin

ihmisistä poikkeavaa. Samaa taktiikkaa on käytetty esimerkiksi toisen maailmansodan propagandajulisteissa. (Kocurek, 2015.)

Itämaisten FPS-pelien määrä on lähes olematon. Call of Dutyn ja Battlefieldin kaltaiset räiskinnät eivät ole japanilaiskuluttajia kiinnostaneet. Picard selittää (2013) ilmiön syyksi toisen maailmansodan jälkeisen Japanin miehityksen. Kun Japanin armeija lakkautettiin, ihmisten mielenkiinto armeijaa kohtaan lopahti. Mielenkiinnon lopahtaminen näkyy varsinkin armeijateemaisissa räiskinnöissä. (Picard, 2013) Kurt Kaltan haastattelussa (2010) entinen Capcomin kehittäjä Keiji Inafune sanoo, että japanilaisyrityksille FPS-genre on lähes tuntematon ja sen ymmärtäminen ei ole yritysten mielestä kannattavaa, jolloin ne keskittyvät enemmän muiden genrejen peleihin (Kalta, 2010). FPS-pelien sijaan toimintapelit ovat olleet menestyksiä Japanissa. Capcomin Devil May Cry-sarja ja kauhuelementtejä sisältävä Resident Evil-sarja ovat yrityksen tunnetuimpia klassikkoja. Nämä pelit ovat hengeltään enemmän pelihallien pelikonemaisia; pelaaja käy läpi suoraviivaisia ja haastavia tasoja ja pyrkivät saamaan mahdollisimman suuren pistetilin kasaan. Japanilaiset toimintapeleillä, ja japanilaisilla peleillä ylipäänsä, on myös tapana olla tyyliiltään ja toiminnaltaan anime- ja mangasarjamaisia (Djinn, 2012).

2.3 Roolipelit

Aivan kuten genren nimi kertoo, roolipeleissä pelaajan on tarkoitus omaksua erilaisia rooleja ja pelata toisenlaisena hahmona. Jotkut pelaajat pelaavat hahmoja ihan omalla tavallaan, kun taas jotkut haluavat eläytyä ja tehdä asioita ja valintoja, joita he eivät itse tekisi oikeassa elämässä. Joissakin tapauksissa roolipelien immersio on niin vahva, että pelaaja voi omaksua hahmonsa luonteenpiirteitä oikeassa elämässäkin (Waggoner, 2009). Toimivuudeltaan roolipelit ovat melko samanlaisia. Yleisessä tapauksessa roolipelien tapahtumat ja taistelut perustuvat hahmojen vahvuuksia ja heikkouksia kuvastaviin pistetilastoihin (Barton, 2008).

Roolipelien oleellisimpia elementtejä on yhdistetty myös FPS- ja toimintapeleihin, mikä on johtanut aligenren toimintaroolipelin syntymiseen. Muun muassa japanilainen Phantasy Star Online ja amerikkalainen Destiny ovat hyviä esimerkkejä toimintaroolipeleistä. Joissakin roolipeleissä, kuten Final Fantasy 7:ssä, taistelut ovat reaaliaikaisia, mutta pelaaja antaa vuoropohjaisten roolipelien tavoin komentoja omille hahmoilleen yksi kerrallaan. Final Fantasy 7:ssä hahmoilla on uudestaan täyttyvä mittari, jonka täyttyessä tälle voi antaa uuden komennon. Mittarin täyttymisnopeus ja vihollisten toimintojen tiheys määrittävät komentojen järjestyksen. (Loguidice et. al, 2012.)

Video- ja tietokoneroolipelit saivat alkunsa muun muassa Gary Gygaxin kehittämästä pöydällä kynän ja paperin avulla pelattavasta Dungeons and Dragons-pelistä. Siinä pelaajat luovat omat hahmot käsin taustatarinasta aina pistetilastoihin asti ja yksi pelaajista toimii kertojana ja pelimaailman luojana, Game Masterina. Video- ja tietokoneroolipelit ovat ottaneet vaikutteita myös erilaisista urheilusimulaatioista. Länsimaisista roolipeleistä tunnetuimpiin kuuluu muun muassa Dungeons and Dragonsin tietokoneversiot, kuten Baldur's Gate ja Richard Garriotin Ultima-sarja. (Barton, 2008.)

Dungeons and Dragons tunnettiin myös idässä, jossa pyrittiin luomaan kyseisestä pelistä elektroninen versio. Japanin varhaiset roolipelit olivat runsaalla tekstimäärällä ja parilla

luolastolla varustettuja seikkailuja ja kokeiluja. 80-luvulla Japaniin muuttanut Dungeons and Dragons-fani Henk Rogers kehitti elektronisen version D&D-pelistä, Black Onyxin. Pelin menestys Japanissa alkoi verkkaisesti, mutta se tutustutti japanilaiset roolipeleihin ja lopulta sai vuoden 1984 parhaan tietokonepelin tittelin. Myöhemmin Black Onyx käännettiin Nintendon Famicomille, mikä oli suurmenestys. Nintendo otti roolipelien nousevan suosion huomioon ja alkoi kääntämään lisää roolipelejä Famicomille. (Rojas, 2012.) 80-luvun puolessavälissä pelikehittäjä Yuji Hori halusi luoda roolipelin, jonka nauttimiseen ei tarvitsisi D&D:n kaltaista omistautumista ja valmisteluja. Syntyi Dragon Quest, jossa hahmon tilastoissa on vain elinvoima HP, taikavoima MP, kokemustaso LVL ja kokemuspistemäärä EXP. Kun hahmo kerää tarpeeksi kokemuspisteitä, hänen kokemustaso nousee, parantaen hahmon elinvoimaa ja taikavoimaa. Hahmot osaavat sekä lyödä että taikoa, eikä pelaajan pidä erikoistua johonkin pelityyliin. Dragon Quest avasi roolipelit kaikenlaisille pelaajille. Dragon Questia myöhemmin seurasi Hironobu Sakaguchin Final Fantasy ja Dragon Questin elementtejä lainaileva Zelda 2: Adventure of Link. (Rojas, 2012.)

Länsimaiset ja itämaiset roolipelit eroavat tyyliltään niin paljon, että niille on tehty omat aligenret, tavalliset RPG:t ja japanilaiset JRPG:t. Länsimaiset roolipelit ovat ottaneet vaikutteita Dungeons and Dragons-peleistä, mikä näkyy monipuolisesti ja lähes täysin muokattavissa pelihahmoissa. Vaikka japanilaisilla roolipeleillä on juuret Dungeons and Dragons-peleistä, ne ovat enemmän suoraviivaisia kertomuksia, joissa toiminnot ovat länsimaisia yksinkertaisempia eivätkä pelaajat yleensä vaikuta hahmojen ja maailman taustatarinoin. Japanilaisille roolipeleillä ominaista on myös "grindaaminen", eli tietyn alueen rutiininomaista suorittamista uudelleen ja uudelleen hahmojen vahvistamiseksi tai harvinaisen palkinnon saamiseksi. (Yorke, 2015.)

Toisena erityisenä erona on pelimaailma. Länsimaisissa roolipeleissä maailma on yleensä avoin ja pelaajan annetaan tutkia aluetta vapaasti, kun taas japanilaisissa roolipeleissä pelimaailma on suoraviivaista ja pääreitiltä voi poiketa harvoin. (Kalta, 2010.) Entinen Capcomin pelinkehittäjä Keiji Inafune teoretisoi Kurt Kaltan järjestämässä haastattelussa (2010), että syy on psykologinen. Inafunen mukaan japanilaispelaajat tarvitsevat pelissä selkeän suunnan, mihin mennä ja avoin, tuntematon maailma koetaan epämiellyttävänä. Länsimaalainen suhtautuisi tilanteeseen positiivisemmin. Inafune käyttää vertauskuvana metsästystilannetta, jossa kaurista etsivä metsästäjä kohtaa yllättäen vihaisen karhun. Hänen mukaan japanilainen säikähtäisi tällaista yllätystä, kun taas amerikkalainen ampuisi karhun ja palaisi kotiin kerskuen, kuinka hän saikin peuran sijasta karhun. (Kalta, 2010.) Länsimaisten roolipelien taidesuuntaus on yleensä synkempää, realistisempaa ja verisempää, kun taas japanilaisissa roolipeleissä taidesuuntaus kosiskelee maan animekulttuuria; hahmot ovat nuoria, maailma on värikästä ja räikeää ja taisteluanimaatiot ovat yliampuvia ja täynnä erikosefektejä (Djinn, 2012).

Katherine James esittää hyvänä esimerkkinä (2010) Final Fantasyn kolmannentoista osan. Vuonna 2010 maailmanlaajuisesti ilmestynyt Final Fantasy 13 eroaa todella paljon edellisistä osista. Pelimaailma on paljon lineaarisempi ja sivupolkuja, vaikeasti saatavia bonusesineitä ja pääjuoneen liittymättömiä sivutehtäviä on joko todella vähän tai ei ole ollenkaan. Japanissa peli oli menestys, mutta lännessä se sai haalean vastaanoton. Idässä peliä ylistettiin sen tarinan takia, kun taas länsimaiset fanit olivat pettyneet peliin ja moittivat sen lineaarisuutta ja vapauden puutetta. Edellisissä Final Fantasyn osissa

pelimaailma oli täynnä piilotettuja paikkoja, joista löytyi erilaisia aarteita tai erittäin vaikeita vastuksia, joiden päihittämisestä sai erikoispalkintoja. (James, 2010.)

Perinteisissä japanilaisissa roolipeleissä pelaaja ei yleensä vaikuta tarinaan, kun taas länsimaaisissa roolipeleissä pelaaja tekee useasti valintoja, jotka muuttavat pelin tarinaa ja maailmaa (Djinn, 2012). Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että vain japanilaiset tekevät JRPG-tyylisiä pelejä. Lännen ja idän kulttuurit kohtaavat toisensa ja yhdistävät piirteitensä, joten ei ole ennenkuulumatonta, että amerikkalainen pelifirma tekee roolipelin, jonka taidesuuntaus muistuttaa enemmän japanilaista animetyyliä.

Yksi tunnetuin japanilainen roolipelisarja on 80-luvun loppupuolella alkunsa saanut Final Fantasy. Kauan ennen Enixin kanssa fuusioitumista Square oli monen flopanneen pelin johdosta konkurssin partaalla. Pelinkehittäjä Hironobu Sakaguchi ei kuitenkaan lannistunut, vaan päätti luoda vielä yhden pelin. Sakaguchi päätti, että jos peli ei menesty, hän lopettaa pelinkehittämisen kokonaan ja palaa opiskelemaan. Hän päätti nimetä pelin Final Fantasyksi, viimeiseksi fantasiaksi. Peli otti vaikutteita Enixin Dragon Quest-pelistä ja oli jättimenestys. Final Fantasyn tuoma myyntimenestys nosti konkurssikypsän Squaren jaloilleen. Nykyään Final Fantasy on 15:n pelin ja lukuisten sivuprojektien kokoinen pelisarja, joka on vaikuttanut ja menestynyt kaikkialla maailmassa. (Mäki, 2012.)

3. Kulttuuri

Chinin, Fengin ja Leen mukaan (viitattu lähteessä Ngai, 2005) kulttuuri koostuu jokapäiväisistä tavoista ilmaista kansallista tai etnistä alkuperäänsä, kuten hiustyyli, musiikki, muoti ja ruoka. Kulttuuri on ulkoinen merkki ihmisen kansalaisuudesta, jonka avulla voi kuvailla eri kansojen asenteita, uskoja ja arvoja. (Ngai, 2005.) Kulttuuri-sanaa käytetään monella eri tavalla ja ne ovat riippuvaisia toisistaan. Elliotin mukaan (1948) yksilön kulttuuri on riippuvainen ryhmän kulttuurista ja ryhmän kulttuuri on riippuvainen yhteiskunnan kulttuurista. Jotta kulttuurin käsitystä voitaisiin tutkia, ensimmäiseksi on tarkastettava kokonaisen yhteiskunnan kulttuuria. Yksilön kulttuuria ja ryhmän kulttuuria ei kuitenkaan voida poislukea yhteiskunnan kulttuurin tutkimisessa. (Elliot, 1948.)

Historian ja teknologian kehittyessä rajat eri maailmojen välillä heikkenivät. Kun kauppa alkoi käydä kansainväliseksi ja valtiot loivat siirtokuntia muille mantereille, vienti- ja tuontitavaran mukana ihmiset veivät kulttuuriaan eteenpäin. Ajan kuluessa eri kulttuurien piirteet yhdistyivät luoden erilaisia alikulttuureja. Varsinkin populaarikulttuuri voi olla hyvinkin maailmanlaajuista: suomalainen harrastamassa japanilaista cosplayaamista ei ole nykyään harvinainen näky ja ihmiset tekevät ja syövät vieraitakin ruokia ja yhdistelevät niitä luodakseen aivan uusia ruokalajeja.

Antropologien, kuten Keesingin, mukaan (1974) kulttuuri on kehittynyt ihmisen käyttäytymisen ja evoluution rinnalla. Kommunikoinnin kehittyessä ja erilaisten uskomusten ja aatteiden syntyessä yhteiskuntien kulttuurit kehittyivät omiin suuntiin. Jotta ihminen selviää ympäristössään, hänen on sopeuduttava ja kulttuurin muuttuminen on yksi suuri osa ihmisen sopeutumista. (Keesing, 1974.) Mezzichin mukaan (1996) historian aikana ihmisten käsitys kulttuurista on muuttunut moneen otteeseen. Viktoriaanisena aikana kulttuuri-sanaa käytettiin monessa yhteydessä. Tuolloin kulttuuri toi erilaisia aatteita, kuten kansojen erottaminen biologisista syistä ja sivilisaation ylempiä ja alempia lahkoja. (Mezzichi, 1996.) Länsimaisista kulttuureista käsittelen Amerikan Yhdysvaltoja ja Euroopan Suomea.

3.1 Amerikan Yhdysvallat

Amerikan Yhdysvaltojen kansa on ollut kautta sen värikkään historian monikulttuurista. McMaster kertoo kirjassaan (2005), kuinka eurooppalaiset kulttuurit kukoistivat 1700-luvulla. Esimerkiksi New Yorkin siirtokunnissa vallitsi hollantilainen kulttuuri ja hollannin kieli, Marylandissa asuivat katoliset englantilaiset, Pennsylvaniassa saksalaiset ja kveekkarit ja Delaware-joen varrelle asettui ruotsalaisia siirtokuntia. (McMaster, 2005.)

Katherine Jamesin (2010) mukaan amerikkalaiset ovat individualistisia ja näkevät itsensä esimerkiksi ryhmätehtävissä yksilönä. Arkipäivisin individualistinen amerikkalainen pyrkii saamaan päivän keskellä aikaa itselleen. Tämä itsenäinen ajanviete on opiskelijan kohdalla esimerkiksi television katselu tai tietokoneen äärellä istuskelu. Jamesin mukaan amerikkalainen ei pakota itseään suunnittelemaan päiväänsä esimerkiksi työryhmänsä ympärille ja harvoin lähtee työkavereidensa kanssa ulos työpäivän jälkeen. Jos työryhmä lähtee viettämään vapaa-aikaa yhdessä, amerikkalainen ei pakota itseään pysymään

mukana, jos esimerkiksi väsymys iskee. Amerikkalaiset eivät kuitenkaan ole epäsosiaalisia, vaan naapureiden ja kavereiden luona kyläily on yleistä ja tervetullutta. (James K., 2010.) Katherine Jamesin teoretisoi, että vaikka individualistiset amerikkalaiset yrittävät etsiä kaiken kiireen keskellä aikaa itselleen, he pelaavat enemmän moninpelejä kavereiden kanssa kuin yksinpelejä (James K., 2010).

Amerikkalaisten osuus pelialalla on merkittävä. Videopelaamisen ensimmäiset merkit nähtiin Yhdysvalloissa William Higinbothamin oskilloskoopeilla pelattavien pelien muodossa. Ennen videopelimarkkinoiden romahtamista Atarin kaltaiset pelifirmat jäivät japanilaisten pelien, kuten Pac-Manin ja Space Invadersin, jyräämäksi, mutta peliteollisuuden päästyä taas jaloilleen amerikkalaiset keksivät tuoda tietokoneen olohuoneeseen Xbox-konsolin avulla. Länsimaiset konsolipelit saivat lisää PC-pelimäisiä vaikutteita, kuten pelin tallentamisen kovalevyille ja lukuisia ikkunoita sisältäviä valikkoja. Nämä vaikutteet näkyvät varsinkin länsimaissa konsoliroolipeleissä. Siitä lähtien länsimaisen peliteollisuuden kehitys puski höyryjunan lailla eteenpäin, jättäen Japanin hitaammin kehittyvän peliteollisuuden taakseen. (Byford, 2014.)

Amerikkalainen peliteollisuus on nykyään miljardiluokkaa TV- ja elokuvateollisuuden rinnalla. Ngain mukaan (2005) peliteollisuus Amerikassa on hyvin riippuvainen sen viihdeteollisuudesta. Tämä yleensä näkyy amerikkalaisjulkisten esiintymisinä videopeleissä ja populaarimusiikin käytöstä videopeleissä. (Ngai, 2015.) Esimerkiksi Amerikan suosituimman räiskintäsarjan Call of Dutyn osissa on ääninäytellyt muun muassa House of Cardsista tunnettu Kevin Spacey, räppäri Ice Cube ja amerikkalaisen jalkapallojoukkueen Seattle Seahawksin keskushyökkääjä Marshawn Lynch. Pelien markkinoinnissakin julkisten käyttö on erittäin yleistä. Esimerkiksi televisiotuottajan ja käsikirjoittajan Conan O'Brienin talk show'ssa esiintyy joskus videopeliosuus, jossa Conan pelaa uusimpia videopelejä ja arvostelee niitä omalla koomisella tavallaan.

Historian ajan on luotu erilaisia propagandavälineitä. Sotapropagandaa on esiintynyt jopa peleissä ja leikeissä, kuten esimerkiksi toisen maailmansodanaikaisesta juutalaisvastaisesta lautapelissä Juden Raus (Haglund 2011). Peliteknologian kehittyessä ja ihmisten ymmärrettyä pelien suuren suosion ja vaikutusvallan, houkutus lisätä peleihin propagandaa kasvoi. Haglundin mukaan (2011) amerikkalaisia pelejä, kuten Call of Duty-sarjaa ja Medal of Honor-sarjaa, on kritisoitu sen patrioottisesta sisällöstä. Peleissä päähahmoina esiintyvät amerikkalaissotilaat tekevät pelin aikana sankarillisia tekoja ja uhrauksia ja viholliset ovat erittäin stereotyyppisiä roistoja. Esimerkiksi natsit, venäläiset ja Lähi-idän ääriuskovaiset järjestöt ovat tyypillisimpiä vastustajia. (Haglund, 2011.) Ennen Call of Duty 4: Modern Warfarea ja muita moderneja räiskintöjä pelimarkkina oli täynnä toisen maailmansodan räiskintäpelejä, joissa taisteltiin yleensä natsseja vastaan.

Yhdysvaltain hallitus rahoitti vuonna 2002 ilmestyneen America's Army-moninpeliräiskinnän. Pelin tarkoitus on tutustuttaa pelaaja amerikkalaisen armeijan tehtäviin ja mahdollisesti värvätä kiinnostuneita. Vaikka pelissä on paljon amerikkalaista propagandaa ja sodan negatiivisia puolia, kuten siviilikuolemat, on pyritty piilottamaan, America's Army on nykypäivänäkin erittäin tehokas rekrytointiväline ja se on vieläkin armeijan käytössä. (Haglund, 2011.)

3.2 Suomi

Suomi on pieni viiden ja puolen miljoonan asukkaan valtio, jolla on ollut värikäs lähihistoria. 1900-luvulla Neuvostoliiton silmätikkuna ollut valtio on taistellut tiensä itsenäisyyteen ja Lapin sodasta langenneen sotakorvauksen maksamisen jälkeen Suomi oli yksin vastuussa valtion tuotannosta (Malinen, 2010). Suomi tarvitsi vaikeuksien keskellä jotain kansan mielialan nostamiseksi. Radion ja television yleistyttyä 50-luvulla nuorten populaarikulttuuri nosti päätään. Suomen populaarikulttuuri tuolloin koostui kotimaisesta iskelmämusiikista, urheilusta, modernista taiteesta ja muualta maailmasta tuoduista tuotteista, kuten Coca Colasta. (Malinen, 2010.) Nykyään Suomen populaarikulttuuri on ottanut vaikutteita sekä idän että lännen populaarikulttuurista. Internetin ja tietotekniikan kehitys ja esimerkiksi 90-luvulla Pokémon-animen ja mangan tuoma ilmiömainen villitys edesauttoivat japanilaisen populaarikulttuurin suosion nousua Suomessa (Valaskivi, 2009).

Myöhemmin suomalainen osaaminen näkyi teknologiassa. Jani Niipola kertoo kirjassaan (2012), kuinka 90-luvun Suomessa teknologien osaaminen kehittyi ja tietotekniikasta kiinnostuneet työskentelivät Nokialle. Suomessa pelinkehitys oli aluksi pelkästään harrastepohjaista ja pelinkehittäjät tunnettiin enemmän demoskenenä. Demoskenessä nuoret kokosivat ryhmiä ja mursivat tietokonepelien kopiosuojauksia ja lisäsivät peliin omia visuaalisia introja. Myöhemmin erilaiset ryhmät päättivät tehdä suuria kokoontumisia, demopartyja. Demopartyista merkittävin oli vuonna 1992 Kauniaisissa pidetty Assembly. Nykyään Assembly on perinteinen demotapahtuma, joka pidetään Suomessa kaksi kertaa vuodessa. Assembly on myös kansainvälisesti tunnettu tapahtuma. Vaikka suomalaiset ovat tehneet ennenkin maailmanlaajuisia pelimenestyksiä, kuten Max Paynen, Suomen pelialan suosio räjähti Nokian romahtamisen aikoina. Pelialalle pääsemisen kynnyks oli laskenut ja suomalainen tietotekniikan osaaminen oli vielä tallessa. Mobiilipelit ja sosiaaliset pelit yleistyivät. Niipolan mukaan myös Suomen pienestä koosta johtuva tiivis pienrytitysverkosto ja kannustava ilmapiiri auttoivat Suomen pelialaa kehittymään. (Niipola, 2012.)

Vuoden 2001 parhaaksi pc-peliksi palkittu Remedyn Max Payne nosti Suomen pelialan maailman kartalle ja vuonna 2009 Rovio nosti suomalaisen peliosaamisen näkyvyyttä vielä lisää Angry Birds-pelillä. Vuonna 2012 miljardi latausta kerännyt Angry Birds on poikanut lukuisia lisäosia ja oheistuotteita, kuten makeisia, leikkipuistoja ja elokuvan. Max Paynea ja Angry Birdsiä pidetään uusien suomalaisten pelinkehittäjien innoittajana pyrkiiä alalle. (Niipola, 2012.)

Suomalaisen pelialan menestyksen syytä on tutkittu ja teoretisoitu. Niipolan mukaan (2012) syynä on maailmanluokan teknologinen osaaminen, kiitos Nokian kaltaisten yritysten. Niipola on myös haastatellut kirjassaan erilaisia suomalaisen pelialan ja median henkilöitä ja kysynyt, mikä on heidän mielestään suomalaisen pelialan menestyksen syy. Ville-Kalle Arponen ja Rovion varapääjohtaja Petri Järvilehto ovat samaa mieltä siitä, että suomalaisilla on erittäin sitkeä työmoraali ja intohimo työnsä kohtaan. (Niipola, 2012.)

3.3 Japani

Japani on räväkän lähihistorian kolhima Tyynellä Valtamerellä sijaitseva saarivaltio. Toisen maailmansodan loppupuolella Yhdysvallat pudotti Hiroshiman ja Nagasakin kaupunkeihin ydinpommit, pakottaen Japanin antautumaan. Antautumisen jälkeen Liittoutuneet miehittivät Japanin ja riisuiivat valtion aseista. Japanin sodanjälkeisessä perustuslakiin lisättiin klausuuli, joka kieltää valtiota perustamasta hyökkäävää asevoimaa. Japani sai kuitenkin pitää puolustusvoimat, mutta Amerikan pyynnöstä huolimatta valtio ei keskittynyt varustamaan puolustusvoimia, vaan turvautui liittolaisten suomaan tukeen. Päätöksen johdosta Japanille vapautui paljon ylimääräisiä resursseja. Uusilla resursseilla Japani panosti kansantalouteen ja ulkomaankauppaan. Tämä johti mm. elektroniikka- ja peliteollisuuden nousuun Japanissa. (Bestor et al, 2011.)

Martin Picard kertoo artikkelissaan (2013), että Japanin peliteollisuus on yksi niistä teollisuuksista, jonka Japani on tuonut lännestä ja muokannut omakseen. Japanin kansantalouden parantuessa muun muassa viihde-elektroniikka, lelutehtailijat ja televisiovalmistajat panostivat peliteollisuuteen. Syntyi erilaisia flipper-pelin kaltaisia pachinko-koneita ja kolikkokäyttöisiä pelikoneita, jotka viihdyttivät festivaalikävijöitä ja myöhemmin huvipuistojen, peliluolien ja ostoskeskusten asiakkaita. (Picard, 2013.) Japanin panostus ulkomaankauppaan ja peliteollisuuden kultakauden syntymä innosti pelikoneiden vientiä länteen. Osa peleistä oli Martin Picardin mukaan (2013) kopioita amerikkalaisista peleistä, kuten Atarin Pongista. 70-luvun loppupuolella japanilaiset pelifirmat, Namco, Sega, Taito ja Nintendo olivat luoneet satoja erilaisia pelikoneita, joista osa vietiin länteen. Mikään niistä ei kuitenkaan ollut sen suurempia menestyksiä. Keskinertaisuuden katkaisi Taiton Space Invaders ja Namcon Pac-Man. (Picard, 2013) Space Invadersistä ja Pac-Manista tuli suurilmiö Amerikassa ja keltaisesta Pac-Man-hahmosta tuli ikoninen hahmo peliteollisuudessa ja monessa populaarikulttuurissa. Japanissa Space Invaders-buumi toi pelin pelaamiseen omistettuja ”Invader-taloja” ja monista japanilaisesta kahvilasta löytyi cocktail-pöytään upotettu Space Invaders-pelikone. Pelin suosio oli niin kova, että se jopa aiheutti väliaikaisen pulan 100:n yenin kolikoista. (Akagi, viitattu lähteessä Picard, 2013.)

Pelikonsolimarkkinoiden romahdettua ja pelaamisen ensimmäisen kulta-ajan kuoltua Nintendo kehitti oman pelikonsolinsa, Famicomin. Famicom oli suurmenestys Japanissa sen kilpailukykyisen hinnan, Nintendon hyvien yhteyksien ja hyvien pelien, kuten Super Mario Brothersin ansiosta. (Aoyama, 2003.) Nintendo iski kyntensä Amerikan markkinoille aluksi Donkey Kong-pelikoneella. Aoyaman mukaan (2003) Nintendo houkutteli Atarin epäonnistumisesta aristuneet jälleenmyyjät matalariskisillä tarjouksilla. Jälleenmyyjät eivät aluksi tahtoneet ottaa riskiä, mutta Nintendon saatua asiakkaat puolelleen pelien kysyntä nousi ja tarjoukset alkoivat vaikuttaa houkuttelevammalta. 90-luvulla Nintendon konsoli kuului amerikkalaisten kotien peruskalustoon. (Aoyama, 2003.)

Samaan aikaan CD-ROMia alettiin käyttämään pelialalla ja Nintendon kotikentälle astui uusi kilpailija: Sony. Aoyama kertoo tekstissään (2003), kuinka Nintendo pysytteli ROM-kasettien käytössä uuden CD-ROM-teknologian sijaan. CD-ROMit olivat ROM-kasetteja halvempia tuottaa ja niiden tuotanto oli kasetteihin verrattuna nopeampaa. CD-ROMin tuottamat edut antoivat Sonylle etulyöntiaseman nopeasti muuttuvilla pelimarkkinoilla.

Sony keräsi lukuisia yhteyksiä Japanin suurien pelifirmojen, kuten Squaren, Enixin, Konamin ja Nintendon entisen yhteistyökumppanin, Namcon. Sony kovensi kilpailua vielä lisää Playstation 2-konsolilla. Edellisen sukupolven konsolin pelejä tukeva konsoli, joka sisälsi myös DVD-soittimen, oli kova pala Nintendolle. Vuonna 2001 Sony hallitsi Japanin pelimarkkinoita, mutta Nintendolla oli tuolloin vielä reilu osuus Amerikan markkinoilla. (Aoyama, 2003.)

Nykyään Japanin peliteollisuus on jäänyt teknologian kehityksessä jälkeen, mikä on haitannut pahasti Japanin peliteollisuutta. Pelien kehityskulut ovat nousseet eivätkä Japanin suurimmat pelifirmat ole halukkaita ottamaan enää isoja riskejä. Teknologinen taakse jääminen näkyy myös japanilaisissa kuluttajissa, jotka eivät muun muassa osta pelejä digitaalisesti länsimaisten kuluttajien tavoin. (Byford, 2014.) Sony Worldwide Studiosin johtaja Shuhei Yoshida kertoo Byfordin tekstissä olevassa haastattelussa (2014) yhtenä syynä olevan Japanin pahamaineinen työkuultuuri. Japanilaiset yritykset ottavat töihinsä vastavalmistuneita, japanilaisnuorilla on kova paine saada pitkäaikainen työpaikka heti opintojen jälkeen. Japanilaiset ovat hyvin varovaisia työpaikan valinnan suhteen ja startup-yrityksien perustamista vieroksutaan. Japanilaisnuoren vanhemmat odottavat lapsensa saavansa työpaikan hyvältä yritykseltä ja uuden yrityksen perustaminen aiheuttaa vanhemmissa pettymystä ja paheksuntaa. (Byford, 2014)

Katherine Jamesin mukaan (2010) japanilaiset ovat erittäin ryhmäorientoituneita. Toisin kuin Amerikassa, japanilaisten mielestä ryhmän tulee mennä yksilöllisyyden edelle. Tämän takia japanilaiset ryhmät ovat yleensä joustamattomia ja piirin sisä- ja ulkopuolella olevat erotellaan selkeästi. (James, 2010.) Japanilaisen päivä etenee ryhmästä toiseen. Perheen ja koulun kaveripiirien lisäksi oppilaat yleensä osallistuvat koulun jälkeen erilaisiin kerhoihin ja opiskeluryhmiin. Japanilaiset työntekijät jäävät mielellään myöhään töihin, jos heidän työkaverit tekevät samoin. Työntekijät myös viettävät mielellään työkavereidensa kanssa vapaa-aikaa. Esimerkiksi työpäivän jälkeisellä oluella käynti työryhmän kanssa ei ole epätavallinen ilmiö. (James, 2010.) Katherine Jamesin mukaan (2010) japanilainen voi kokea syyllisyyttä, jos hän ei vietä aikaa työkavereiden kanssa tai jos opiskelija jättäisi kerhotapaamisen väliin. Hän myös teoretisoi, että ryhmäorientoituneet japanilaiset suosivat yksin pelattavia pelejä saadakseen välillä omaa rauhaa. (James, 2010.)

Japani tunnetaan erittäin hyvin sen ainutlaatuisista sarjakuvista ja animaatioista, mangasta ja animeista. Susan Napier kertoo Bestorin et al. kirjassa (2011), että manga ja anime ovat ottaneet paljon vaikutteita länsimaisista sarjakuvista ja piirretyistä, mutta niihin on niiden lisäksi lisätty japanilaisen taiteen perinteitä. 1900-vuosisadan loppupuolella Japanin tuonti kasvoi, tuoden paljon länsimaisia tuotteita, kuten brittiläisiä poliittisia sarjakuvia ja amerikkalaisia vitsisarjakuvia. Japanilaistaiteilijat ihastuivat länsimaiden tapaan kertoa tarinaa ruuduilla ja puhekuplilla. Taiteilijat eivät kuitenkaan alkaneet tehdä lyhyitä vitsisarjakuvia, vaan kehittivät pitkiä ja monimutkaisia tarinoita, jotka sitten painettiin taskukirjan kokoisiksi painoksiksi. (Napier, 2011.)

Susan Napier kertoo Bestorin ja kumppaneiden kirjassa (2011), että vuonna 1917 Japanissa tuotettiin valtion ensimmäinen animaatioelokuva, jonka inspiraationa oli vuotta aiemmin ilmestynyt ranskalainen animaatioelokuva. Japanin ensimmäisessä animaatioelokuvassa ei kuitenkaan käytetty länessä tuttua menetelmää, jossa animaatio

piirretään käsin läpinäkyville papereille, vaan tuottajat käyttivät perinteistä kiri-e-paperinleikkausmenetelmää. (Napier, 2011.) Yksi kuuluisimpia varhaisia animaatioita oli vuonna 1931 syntynyt Norakuro-animaatiosarja, joka kertoo armeijaan liittyvästä koirasta. Armeija-aihetta lukuun ottamassa Norakuro on saanut inspiraationsa amerikkalaisesta animaatio- ja sarjakuvahahmosta Felix-kissasta. (Napier, 2011.) Norakuro ei ollut Japanin ainoa sota-aiheinen animaatio, vaan toisen maailmansodan aikana japanilaisen kansantarun sankarista Momotarosta tehtiin kaksi pitkää animaatioelokuvaa. Molemmat käsittelivät toisen maailmansodan tapahtumia, kuten Pearl Harboria, mutta hahmot olivat Disneyn animaatioiden kaltaisia söpöjä eläimiä. (Napier, 2011.)

1900-luvulla syntyi lukuisia menestyneitä manga- ja animesarjoja, joiden parissa japanilaiset ovat kasvaneet. Napier luettelee tekstissään (2011) 1900-luvun suosituimpia teoksia. 50- ja 60-luvulla tunnetuimpia teoksia olivat Osamu Tezukan tekemä Pinokkiosadun kaltainen Astro Boy- ja Fujiko F. Fuijon Doraemon- manga- ja animesarjat. Astro Boyn robottilapsi ja Doraemonin läksyjä tekevä kissa olivat erittäin suosittuja lasten ja nuorten keskuudessa, kun taas 90-luvun apokalyptinen Neon Genesis Evangelion ja 2000-luvun alkupuolella ilmestynyt demoneista kertova Bleach olivat enemmän nuorten aikuisten mieleen. (Napier, 2011.)

80-luvusta eteenpäin animen ja mangan visuaalisia tyylejä alettiin käyttämään peleissäkin. Black Onyxin innoittamana pelikehittäjä Yuji Hori loi roolipeliklassikon Dragon Quest, jonka graafisesta puolesta oli vastuussa Dragonball-mangan tuottanut Akira Toriyama. 80-luvulla peliharrastajat ja itsenäiset tietokonepelikehittäjät tuottivat pelejä, joita he sitten myivät kaseteissa ja levykkeissä. (Picard, 2013) Pelit olivat tuolloin roolipelejä, visuaalisin keinoin tarinoivia visual noveleja ja treffejä simuloivia dating sim-pelejä. Vaikka näitä pelejä jaettiin vain pienissä piireissä ja keräsivät lähinnä kulttisuosiota, niiden saama suosio säästi visual novel- ja dating sim-genreä kuolemasta. (Picard, 2013.)

4. Yhteenveto

Onko kulttuureilla ollut vaikutusta pelialaan? Kirjallisuuskatsauksen jälkeen olen oppinut lisää videopelien historiasta, eri maiden kulttuureista ja niiden osuudesta videopelin historiassa. Tuloksien perusteella kulttuureilla on vaikutus pelien suunnittelussa. Maailman historia on muuttanut eri kansojen kulttuuria ja kulttuurit ovat muuttaneet historiaa. Länsimaiset sarjakuvat ja animaatiot toimivat mangan ja animen innoittajana ja nykyään manga- ja animekulttuurin kasvatit käyttävät peleissään manga- ja animetyyliä ja tämän tyylliset pelit ovat suosittuja Japanissa. FPS-räiskinnät eivät herätä mielenkiintoa Japanissa, koska japanilaisten kiinnostus sotaa ja armeijaa kohtaan lopahti toisessa maailmansodassa tapahtuneen Japanin miehityksen ja armeijan lakkauttamisen jälkeen. Peliteknologian kehittyessä kysyntä realismille kasvoi, mikä muutti idän ja lännen pelimakua. Lännessä peliala kehittyy startup-yritysten ja pelijulkaisijasta riippumattomuuden ansiosta, mutta idässä peliteknologia hidastelee vanhojen perinteiden ja ankarien työmoraalien takia. Suomen pienen koon, kansan yhteistyöhengen ja teknologinen osaamisen ansiosta suomalainen peliala on yhteisöllistä ja ilmapiiri on kannustavaa. Tämä näkyy eri paikkakunnilla järjestettävissä pelialaan liittyvissä kursseissa ja varsinkin erilaisissa GameJam-tapahtumissa, missä kehittäjät kokoontuvat ja luovat viikonlopussa pienen pelin.

Aiheeseen liittyvää materiaalia löytyi riittävästi. Kulttuuriin ja valitsemiini valtioiden historiaan liittyvää materiaalia oli todella helppo yhdistellä pelien historian ja oman tietämyksen kanssa. Vaikka The Vergen ja haastattelujen kaltaiset artikkelit eivät ole kovin tieteellisiä, ne ovat erittäin pelikulttuuriläheisiä ja niiden avulla pystyin yhdistämään kulttuureja ja pelejä helposti. Joitakin artikkeleja jouduin kuitenkin lopulta hylkäämään, koska ne eivät käsittele kovinkaan paljoa aihealuetani ja jotkut tiedot löytyivät jo vanhemmista artikkeleista. Yllätyksekseni löysin myös Suomen pelialasta tarpeeksi materiaalia, mutta Suomen historiasta ei tahtonut löytyä Nelliportaalin kautta verkkojulkaisuja. Jotkut verkossa luettavat tekstit olivat osittain rajoitettuja, joten joissakin tapauksissa jouduin etsimään tietystä aiheesta osia muista kirjallisuuksista. Osa lähteistä, kuten Japan Pop! ja Routledge Handbook to Japanese Culture and Society sain kuitenkin lainattua Yliopiston kirjastosta.

Lähteet

- Anderson C. A., Bushman B. J. (2001), Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature, *Psychological Science*, vol. 12 luku 5, (pp. 353-259) DOI: 10.1111/1467-9280.00366
- Aoyama, Y., & Izushi, H. (2003). Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry. *Research Policy*, 32(3), (pp. 423–444). doi:10.1016/S0048-7333(02)00016-1
- Barton, M. (2008), *Dungeons And Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, Yhdysvallat, CRC Press.
- Napier, S. (2011). Manga and Anime: Entertainment, Big Business and Art in Japan. In V. L. Bestor, T. C. Bestor & A. Yamagata (Eds.), *The Routledge Handbook of Japanese Culture and Society* (pp. 226-237). Lontoo, Iso-Britannia, Routledge.
- Byford, S. (2014) *Final Fight: Can Japan's Gaming Industry Be Saved?*, Lainattu 29.1.2016, saatavilla: <http://www.theverge.com/2014/3/20/5522320/final-fight-can-japans-gaming-industry-be-saved>
- Djinn, J. (2012) *The Legend of Zelda's Eastern/Western Cultural Barrier*. Lainattu 24.1.2015, saatavilla: <http://www.zeldadungeon.net/2012/03/the-legend-of-zeldas-easternwestern-cultural-barrier/>
- Eliot, T. S. (1948) *Notes Towards the Definitions of Culture*, Lontoo, Iso-Britannia, Faber & Faber Ltd.
- Gee, J. P. (2003) What video games have to teach us about learning and literacy, *Computers in Entertainment*, 1,(pp. 1-4), DOI: 10.1145/950566.950595
- Haglund, V. (2011) *BEHIND THE MECHANICS - The Conveyance of Political Messages through Video Games*. Gotlannin Yliopisto.
- James, K. (2010) *Mario vs. the Lich King: How Culture Affects American Consumers' Preference For American or Japanese Games*, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, Yhdysvallat.
- Kalta K. (2010) *East vs. West: Interview with Keiji Inafune and Hiroyuki Kobayashi*. Lainattu 25.1.2016, saatavilla: <http://blog.hardcoregaming101.net/2010/10/east-vs-west-with-keiji-inafune-and.html>
- Keesing R. M. (1974) Theories of Culture, *Annual Review of Anthropology*, vol 3, (pp. 73-97).
- Kocurek C. A. (2015) Who hearkens to the monster's scream? Death, violence and the veil of the monstrous in video games, *Visual Studies*, 30, (pp.79-89), DOI: 10.1080/1472586X.2015.996402.

Loguidice B., Barton M. (2012) *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*, Yhdysvallat, CRC Press.

Malinen S. (2010) *Suomen Musiikinopetus 1950-luvun Yhteiskunnassa*, Jyväskylän Yliopisto, Suomi.

McMaster J. B. (2005) *A History of the People of the United States: From the Revolution to the Civil War - Volume I*, New York, Yhdysvallat, Cosimo.

Metcalf O., Pammer K. (2014) Impulsivity and Related Neuropsychological Features in Regular and Addictive First Person Shooter Gaming, *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking* (pp.147-152).

Mezzich J. E. (1996) *Culture and Psychiatric Diagnosis: A DSM-IV Perspective*, Yhdysvallat, American Psychiatric Press Inc.

Mäki J. (2012) *Final Fantasy - saaga ilman loppua*, Lainattu 29.1.2016, saatavilla: [http://www.gamereactor.fi/artikkelit/121971/Final+Fantasy+-+saaga+ilman+loppua+\(1\)/](http://www.gamereactor.fi/artikkelit/121971/Final+Fantasy+-+saaga+ilman+loppua+(1)/)

Ngai A. (2005) *Cultural influences on video games: players' preferences in narrative and game-play*, Waterloo Yliopisto, Ontario, Kanada.

Niipola J. (2012) *Pelisukupolvi: Suomalainen Menestystarina Max Paynesta Angry Birdsiin* Suomi, Werner Söderström Osakeyhtiö.

Picard M. (2013) The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games, *Game Studies*, vol. 13, luku 2, Lainattu 10.1.2016, Saatavilla: <http://gamestudies.org/1302/articles/picard>

Rojas F. (2012) *Genre Studies: Japanese RPG's (JRPG)*, Lainattu 30.1.2016, saatavilla: <http://gaminghistory101.com/2012/12/06/jrpg/>

Taylor L. T. (2012) *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Englanti, The MIT Press.

Valaskivi K. (2009) *Pokemonin Perilliset: Japanilainen Populaarikulttuuri Suomessa*, Tampereen Yliopisto, Suomi.

Waggoner Z. (2009) *My Avatar, My Self - Identity in Video Role-Playing Games*, Yhdysvallat, MacFarland & Company Inc. Publishers.

Weber R., Behr K-M, Tamborini R., Ritterfeld U., Mathiak K. (2009) What Do We Really Know About First-Person-Shooter Games? An Event-Related, High-Resolution Content Analysis, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14, (pp. 1016-1037), doi:10.1111/j.1083-6101.2009.01479.x

Zillmann D. et. al (2009) *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*, Mahwah, New Jersey, Yhdysvallat, Lawrence Erlbaum Associates Inc, Publishers.